



Centro Universitário de Brasília - UniCEUB
Faculdade Ciências da Educação - FACE
Curso de Pedagogia - Formação de professores
para Séries Iniciais do Ensino Fundamental.

MILÂNEA RODRIGUES AFONSO HERMAN

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO
PROCESSO ENSINO - APRENDIZAGEM**

Brasília
2007

MILÂNEA RODRIGUES AFONSO HERMAN

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO
PROCESSO ENSINO - APRENDIZAGEM**

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília - UniCEUB como parte das exigências para a conclusão do curso de Pedagogia - Formação de Professores para Séries Iniciais do Ensino Fundamental.

Orientadora: Professora Dra. Maria da Glória Noronha Serpa

Brasília

2007

Aos que amo: pais, irmão e familiares que estiveram presentes durante esse momento importante, buscando mais essa conquista. As dificuldades foram inúmeras, mas agora olhando para trás vejo que fizeram com que essa vitória se tornasse mais especial. Hoje, quero dedicar essa vitória especialmente a vocês. Saibam que dentre todas as conquistas vocês foram, sem dúvida, as maiores e melhores da minha vida.

Obrigada por tudo!

AGRADECIMENTOS

A Deus,

Que se fez presente em minha vida me impulsionando e dando forças para superar os desafios que apareceram durante essa caminhada.

Aos pais,

A vocês que estiveram sempre ao meu lado, agregando valor com a experiência de quem já venceu na vida, me incentivando a conquistar mais essa etapa significativa.

Aos colegas e professores,

Pela compreensão e apoio dispensados durante o tempo que dediquei a minha pesquisa.

RESUMO

A presente pesquisa é uma reflexão sobre a temática da importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem. Este estudo se propôs a refletir a utilização do lúdico na prática docente. Nesse sentido partimos do objetivo de enfatizar a importância da reflexão sobre este tema, já que nossas crianças precisam cada vez mais de momentos descontraídos de aprendizagem, tornando assim as atividades na escola mais interessantes para as crianças. O marco teórico da pesquisa abrange grandes temas que abordam algumas concepções sobre o lúdico e suas implicações na educação, acrescidos de pensamentos de Piaget, Wallon, Vygotsky, Froebel e outros autores estudiosos dessa temática. A investigação de campo desenvolveu-se sob a perspectiva de uma pesquisa qualitativa descritiva, buscando conhecer a realidade do trabalho com o lúdico na escola. Participaram da pesquisa oito professores de um Colégio particular localizado na asa norte. Em síntese os resultados mostram que os professores parecem conscientes de que o lúdico contribui muito para a aprendizagem das crianças e para a construção do conhecimento e deve ser trabalhado nas escolas de maneira adequada, por meio de atividades diversificadas e interessantes. Assim, fuge-se da idéia de que o lúdico é apenas um momento de descontração e brincadeira. Frente a essa situação apresentamos algumas recomendações aos professores no sentido de proporcionar aos alunos aprendizagens partindo da utilização do lúdico deixando que as crianças brinquem para construir seus conhecimentos de uma maneira mais atrativa, descontraída e prazerosa. Destacamos ainda a importância da formação inicial e continuada dos professores para que esse trabalho com o lúdico se integre ao cotidiano da prática docente.

SUMÁRIO

Capítulos	Páginas
I INTRODUÇÃO	
1.1 Contextualização e delimitação do problema do lúdico nas escolas.....	7
1.2 Justificativa	9
1.3 Objetivos da Pesquisa	10
II REFERENCIAL TEÓRICO	
2.1 Alguns Conceitos Sobre o Lúdico	11
2.2 O Lúdico na Educação: Algumas Considerações	12
2.3 Considerações sobre o lúdico na infância: alguns pensamento de Piaget, Wallon e Froebel e Bruner	18
III ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	
3.1 Natureza da pesquisa	23
3.2 Local e Participantes da Pesquisa	23
3.3 Procedimentos Metodológicos para Coleta e Análise dos Dados.....	24
IV APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	
4.1 Características Gerais dos Participantes.....	25
4.2 Compreensão do Lúdico	25
4.3 A importância do lúdico na sala de aula	26
4.4 Contribuição do lúdico no processo Ensino-aprendizagem	27
4.5 Utilização do lúdico em sala de aula	28
4.6 As crianças aprendem com o lúdico	29
4.7 Dificuldades encontradas na aplicação do lúdico em sala de aula	29
4.8 O lúdico em sala de aula	30
4.9 Projetos que a escola possui para trabalhar com o lúdico	31
4.10 Formação inicial e continuada dos professores	32
V CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35
APÊNDICE: QUESTIONÁRIO PARA PROFESSORES	37

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização e delimitação do problema do lúdico nas escolas

O lúdico faz parte da vida do homem desde os primórdios e atualmente tem sido foco de estudos e discussões em diferentes espaços e instituições de todo o mundo. Conforme Santos (2001), o homem, desde a sua origem, busca a felicidade, independentemente de sua cultura, de suas características étnicas, de sua classe social ou de seu nível de escolaridade. Todos também (pais, mães, professores...) desejam o melhor para a criança, para o jovem e para o adulto. Em síntese, a humanidade busca, constantemente, a plenitude do ser humano em qualquer fase de sua vida, como também no seu cotidiano. Nesse contexto, ressalta-se a ludicidade como parte integrante da vida.

De acordo com Santos (2001), atualmente, um novo olhar sobre o desenvolvimento existencial do ser humano coloca razão e emoção no mesmo patamar e, com isso a ludicidade ganha força, prestígio e destaque, transformando-se em um instrumento poderoso na mudança de paradigmas. Assim, a nomenclatura *homo ludens* passa a fazer parte do nosso cotidiano e, o homem, sem perder sua condição de adulto sério e responsável, passa a dar um novo sentido a sua existência pela via da ludicidade, recuperando a sensibilidade estética e enriquecendo seu interior.

Ao considerarmos a ludicidade como dimensão humana releva - se esse aspecto na natureza das crianças e daí nossas preocupações com a educação. De fato, o lúdico faz parte da natureza das crianças e muito se tem discutido que aprende-se também brincando. A propósito, Santos (2001) defende que no processo criativo a criança brinca, experimenta, vê, interage com as pessoas, aciona o espiritual, sensual e o tátil. Ser lúdico, portanto, significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isto, dar uma nova dimensão à existência humana, baseando em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma.

Nas últimas décadas temos observado que os professores consideram a ludicidade como uma estratégia viável que se adapta a novas exigências da educação. O problema está em saber em como os professores encaram o lúdico em suas atividades de ensino.

De acordo com Santos (2001), os professores fazem algumas perguntas sobre; Por que se joga? Onde se joga? Quando se joga? Como se joga? São questões que se encontram, ainda hoje, no itinerário escolar, e as respostas a estes questionamentos são as molas propulsoras que a literatura tem mostrado que é possível ensinar sem entediar e que o jogo é um recurso de aprendizagem mais eficaz para a construção do conhecimento, independentemente da idade cronológica do aluno.

Vale lembrar que, quando se fala de jogo na educação, atualmente, este tem uma conotação diferente daquele conceito que prevaleceu por muito tempo no Brasil, no qual a competição e as regras fixas eram os aspectos que o diferenciava das brincadeiras. Trata-se o jogo, hoje, de forma bem mais abrangente. Neste sentido, tanto pode ser competição, como apenas representar uma ação lúdica. Contudo é a ludicidade que dá o caráter de jogo às atividades escolares. Santos (2001) ressalta ainda a idéia de que é preciso que os profissionais de educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender a aprender.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, MEC, 1997), o professor deve proporcionar aos educandos momento de lazer, motivação, interação, concentração, diversão, para que tenham uma aprendizagem mais significativa. E como concretizar essa aprendizagem, permeada pelo lúdico? Esse é um grande desafio para os professores.

A propósito, lembramos Cunha (1990) ao destacar que a educação lúdica deve estar distante da concepção de passatempo, brincadeira, diversão superficial. Ela é uma ação inerente, e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo.

Diante dessas considerações esta pesquisa se volta para uma reflexão sobre a importância do lúdico como recurso metodológico, enfatizando a melhoria e a contribuição que traz para a aprendizagem dos educandos, tornando

o ensino mais interessante e significativo; proporcionando aulas atrativas, mais dinâmicas, contando cada vez mais com a participação dos alunos.

Nesse sentido, questionamos:

Qual a importância do lúdico como articulador dos componentes curriculares?

Como educar por meio do lúdico?

Como se pode transformar a educação em um processo prazeroso e estimulador por meio do lúdico?

Quais os alcances e limites do lúdico no processo ensino - aprendizagem?

Os professores estão preparados para trabalhar com o lúdico em suas aulas?

1.2 Justificativa

Conforme têm mostrado estudo a respeito, através da ludicidade alcança-se uma aprendizagem participativa, mais prazerosa e com maior integração dos educandos. A prática pedagógica torna-se mais atrativa e os conteúdos propostos são desenvolvidos de forma “leve” e agradável como se o aluno estivesse em busca do conhecimento e o construindo através de jogos, brincadeiras e músicas.

Sabe-se que o êxito do processo ensino aprendizagem é a interação entre professor aluno, onde o professor é o facilitador de aprendizagem. Neste sentido, os jogos viabilizam condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interaja com seus companheiros e envolvam-se em situações problema.

Santos (2001) ressalta a idéia de que é preciso que os profissionais de educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender a aprender.

Compreender essa situação é uma necessidade dos professores e neste sentido acredita-se que essa pesquisa pode contribuir para a formação inicial e continuada dos profissionais da educação para que tornem suas aulas mais motivadoras, informando e fornecendo-lhes respaldo e embasamento para a prática pedagógica. Pretende também oferecer novas alternativas para

uma prática docente com maior possibilidade de sucesso nos objetivos propostos de aprendizagem.

1.3 Objetivos

Objetivo Geral

Investigar a importância do lúdico como recurso metodológico, propondo alternativas para a sua utilização.

Objetivos Específicos

Identificar, junto aos professores as concepções de lúdico.

Apontar os alcances e as dificuldades do trabalho com o lúdico na escola.

Identificar quando e como o lúdico é trabalhado na escola.

Apontar atividades lúdicas que possam ampliar os conhecimentos dos professores e dos educandos e que possam tornar a aprendizagem mais agradável, prazerosa, significativa, visando uma maior participação e envolvimento dos educandos.

Propor subsídios técnico-prático para o trabalho com o lúdico no processo ensino-aprendizagem.

CAPÍTULO II

REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Alguns Conceitos sobre o Lúdico

A palavra jogo provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo.

Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, brincadeira, passatempo com regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, adril, manobra. Não parece ser difícil concluir que todo jogo verdadeiro é uma metáfora da vida. E essa reflexão exige cuidado: empregamos a palavra “jogo” como um estímulo ao crescimento, como uma astúcia em direção ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios do viver, e não como uma competição entre pessoas ou grupos que implica em vitória ou derrota. (Celso Antunes, p.11).

Na concepção de Cunha (1990), a educação lúdica está distante da concepção de passatempo, brincadeira, diversão superficial. Ela é uma ação inerente, e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo.

Kishimoto (2002) afirma que brincar e jogar são dois termos diferentes e derivados nas línguas de cuja cultura somos devedores: o francês (*jouer*) e o inglês (*play*). Na maioria das vezes não nos ligamos a essa diferença, o brincar vem antes do jogar, que supõe regras. Destaca ainda a autora que o termo lúdico abrange os dois aspectos: a atividade individual e livre e a coletiva e regada. A atividade lúdica é vista somente como uma atividade prazerosa e não como uma atividade dotada de aprendizagens.

Segundo Santos (2001) o lúdico pode ser definido como uma ciência nova que precisa ser estruturada e vivenciada. Contudo, a tendência dos profissionais é achar que sabem lidar com esta nova ferramenta porque um dia já brincaram. Muitos educadores ainda encontram dificuldade em trabalhar com o lúdico; muitos buscam na teorização o embasamento para o seu trabalho e outros partem diretamente para a prática. O educador lúdico é o que realiza a ação lúdica, inter-relacionando teoria e prática. A educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sis-

tema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução.

Maranhão destaca que é necessário conhecer as necessidades do desenvolvimento infantil para oferecer oportunidades de que as crianças realmente necessitam. Ao brincar a criança utiliza sua imaginação e faz uma ponte com o mundo real. O brinquedo faz parte da vida da criança, ao brincar organiza seus pensamentos, usa sua imaginação, sua criatividade. Assim, todas as crianças precisam ter contato com o lúdico. O tempo em que estamos na sala de aula, devemos fazer com que esses momentos sejam mágicos, envolvam e deixem as crianças bem envolvidas, pois quando as crianças estão brincando com os brinquedos elas representam, expressam seus sentimentos, desejos e representam a realidade. Observa-se assim que mais importante que o brinquedo propriamente dito é o que ele revela e como é explorado pela criança.

2.2 O Lúdico na Educação: Algumas Considerações

Para Froebel citado por Kishimoto (2002) a brincadeira é importante para o desenvolvimento da criança, especialmente nos primeiros anos: Neste estágio de desenvolvimento a criança vai crescendo como ser humano que sabe usar seu corpo, seus sentidos, seus membros, meramente por motivo de seu uso ou prática, mas não por busca de resultados em seu uso. Ela é totalmente indiferente a isso, ou melhor, ela não tem idéia sobre o significado disso. Por tal razão a criança neste estágio começa a brincar com seus membros - mãos, dedos, lábios, língua, pés, bem como as expressões dos olhos e face.

As obras de Froebel despertam o interesse pela auto-atividade da criança, liberdade de brincar e expressar tendências internas e pelo jogo como fator de desenvolvimento integral da criança. (Kishimoto 2002, p.71)

Segundo a professora Tizuko Morchida Kishimoto, (2002) o brincar é um ato dotado de aprendizagem. O espaço lúdico permite criar e entreter relação positiva com a cultura. Brincar é essencial, pois o indivíduo desenvolve sua criatividade, sua imaginação na maioria das vezes não esta ligada a realidade. A brincadeira é uma atividade que desenvolve o conhecimento da criança em relação ao social.

Todas as crianças desde bem pequenas já tem o desejo de aprender, e aprendem facilmente através de brincadeiras que nós adultos classificamos como bobas ou sem importância. Através dessas brincadeiras as crianças vão desenvolvendo o raciocínio lógico, o interesse, a vontade de aprender, o respeito pelo colega, conhecendo e seguindo as regras. Os pais e as escolas devem proporcionar esses momentos de brincadeiras para que as crianças comecem a descobrir um novo mundo sozinhas. Nesse contexto o professor e os pais podem intermediar brincando junto, ou selecionando os jogos que querem que seus filhos brinquem, mas esse é um momento onde as crianças devem ficar livres.

Essa não é a única relação do jogo com a cultura preexistente, não é a única que invalida a idéia de ver na atividade lúdica a fonte da cultura. (Kishimoto 2002, p.22)

Kishimoto (2002) destaca ainda que nós possuímos uma cultura lúdica que é um conjunto de procedimentos que permitem que o jogo aconteça. A atividade lúdica atribui o faz de conta, por isso que a criança durante a brincadeira inventa diversas formas de fazê-la, e o adulto sente dificuldade em distinguir se é de verdade ou de mentira.

A cultura lúdica é composta de vários esquemas que permitem iniciar a brincadeira, já que se trata de produzir uma realidade diferente daquela da vida cotidiana. Mas a cultura lúdica compreende o que se poderia chamar de esquemas de brincadeiras, que seriam brincadeiras de imitação como papai e mamãe que são brincadeiras em que as crianças reproduzem os acontecimentos cotidianos. Dependendo das brincadeiras as crianças utilizam também um personagem para a sua brincadeira.

Essa cultura diversifica-se segundo vários critérios. Em primeiro lugar, a cultura em que está inserida a criança é sua cultura lúdica. As culturas lúdicas não são idênticas, são diversificadas conforme o meio social, a cidade e mais ainda o sexo da criança.

Pode-se analisar a nossa época destacando as especificidades da cultura lúdica contemporânea, ligadas às características da experiência lúdica em relação, entre outras, com o meio-ambiente e os suportes de que a criança dispõe. Assim desenvolveram-se formas solitárias de jogos, na realidade interações sociais diferidas através de objetos portadores de ações e de significações. (Kishimoto 2002, p.26)

Nesse contexto destaca ainda Kishimoto (2002), a cultura lúdica é produzida como todas as outras culturas, é produzida pelos indivíduos que dela participam. Existe a partir do momento que é ativada por operações concretas que são as próprias atividades lúdicas.

A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando. É o conjunto de experiência lúdica acumulada, começando pelas primeiras brincadeiras de bebê evocadas anteriormente, que constitui sua cultura lúdica. (Kishimoto 2002, p.26).

Isso significa que essa experiência não é transferida para o indivíduo. Ele é um co-construtor, a cultura lúdica não está isolada da cultura geral. Essa influência começa do ambiente, as condições materiais. Evidentemente deve - se desconfiar das palavras que usamos e evitar que a cultura lúdica se constitua em substância: ela só existe potencialmente: trata-se do conjunto de elementos de que uma criança pode valer-se para seus jogos. Da mesma maneira que a linguagem com suas regras e palavras, ela existe apenas como virtualidade.

Para a autora existe uma cultura lúdica infantil e uma adulta e é preciso situá-las igualmente dentro da cultura infantil. Os adultos disponibilizam para as crianças jogos, livros, diversos materiais, mas a criança na maioria das vezes não vai se identificar muito com esses elementos, vai criar sua própria cultura lúdica.

Mas o que caracteriza a cultura lúdica é que apenas em parte ela é uma produção da sociedade adulta, pelas restrições materiais impostas à criança. Ela é igualmente a reação da criança ao conjunto das propostas culturais, das interações que lhes são mais ou menos impostas. (Kishimoto 2002, p.29)

A escola deveria preparar seus alunos para viver em um mundo globalizado, com muita tecnologia, onde as crianças de hoje têm muito contato. As escolas devem refletir sobre essa maneira de ensinar e começar a formar cidadãos mais críticos, questionadores e atuantes na sociedade. Como diz Maranhão (2004) a respeito do sistema educacional que ainda está muito voltado para a reprodução do conhecimento.

“O nosso sistema educacional ainda está voltado para a reprodução do conhecimento, ao invés de preparar o aluno para a produção de idéias e de conhecimento.” (Maranhão 2004, p. 37).

É na sala de aula que a maioria das atividades acontece, as crianças acreditam que construir conhecimento é algo totalmente diferente do brincar e se divertir.

Sabemos que na Educação Infantil a maneira de ensinar ocorre de uma maneira mais lúdica e atrativa; já no Ensino Fundamental começam a ocorrer mudanças como: uso de livros didáticos diariamente, redução das atividades lúdicas que contribuem muito para o desenvolvimento das crianças. A maneira de ensinar não deveria sofrer essa mudança tão brusca, pois as crianças sentem falta de aprender de uma maneira diferente, mais lúdica e atrativa. Como estabelecem as autoras Rizzi e Haydt (2001):

“Ao analisarmos o espaço de uma sala de aula de educação infantil, percebemos que existem mesas, cadeiras, jogos, cantinho do faz de conta... lá nossas crianças cantam, pintam, desenharam e dramatizam, correm pulam, trocam informações, enfim, vivem. (Rizzi e Haydt 2001,p.88).”.

Durante muito tempo a função do professor era somente de transmitir o conhecimento, o aluno era apenas o receptor de todas essas informações, na maioria das vezes as necessidades dos alunos não eram atendidas. A aprendizagem acontecia pela repetição e os alunos que não aprendiam eram castigados e considerados responsáveis por essa deficiência.

Sabe-se que não há ensino sem aprendizagem, e essa aprendizagem só ocorre com a mediação do professor, facilitando esse processo de aprendizagem. Hoje em dia o professor deve despertar no aluno o interesse por querer aprender cada vez mais. Cabe ao professor estimular seus alunos para que eles queiram descobrir mais e mais. De acordo com essa nova visão de educação que o jogo ganha um espaço como ferramenta para contribuir com a estimulação do interesse do aluno. Todas as crianças gostam de jogar basta ensinar a jogar que eles jogam sozinhos. Ao jogar desenvolvem diferentes níveis do conhecimento, fazem novas descobertas, desenvolvem e enriquecem sua personalidade. É um instrumento que proporciona ao professor ser estimulador e condutor da aprendizagem.

Há muito tempo já não se separa o jogo das atividades “sérias” e vários pensadores demonstram interesse por uma questão lúdica e a presença dos jogos nas atividades dentro da escola.

Toda criança gosta de brincar porque vive agitada e esta sempre em desenvolvimento corporal e mental. Durante esse desenvolvimento a criança busca jogos que lhe possibilitam manifestar-se por completo.

Nesse sentido Antunes (2000, p. 11 - 37), diz que:

Existem dois aspectos cruciais no emprego dos jogos como instrumentos de uma aprendizagem significativa. Em primeiro lugar o jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física e, em segundo lugar, uma grande quantidade de jogos reunidos em uma manual somente tem validade efetiva quando rigorosamente selecionadas e subordinados à aprendizagem que se tem em mente como meta. Em síntese, jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

Os jogos não devem ser utilizados para ocupar o tempo das crianças e sim quando houver uma programação e quando essa programação tiver uma auxílio que atinja os objetivos propostos. A elaboração desta programação deve ser analisada para perceber o conhecimento dos jogos e assim ver se encaixa na proposta pedagógica, só deverá ser aplicado se realmente se encaixar na proposta, se não encaixar deve ser substituído.

Conforme diz Antunes (2000, p. 40):

Assim, o jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiado, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados.

Antunes 2000 destaca ainda que existem quatro elementos que devem ser levados em consideração para que sua aplicação aconteça. São os seguintes elementos:

- Capacidade de se constituir em um fator de auto-estima do aluno

São jogos fáceis ou que sua resolução se coloque acima da capacidade de solução por parte dos alunos causam seu desinteresse ou o que é pior sua baixa estima associada ao sentimento de incapacidade ou fracasso. Por isso é importante que o professor selecione os jogos antes de aplicá-los. Claro que os jogos podem oferecer um desafio, mas nada que possa fazer com que os alunos se sintam incapazes. Devem ser desafios que os

alunos consigam realizar. O professor pode e deve dar dicas, ajudar os alunos.

- Condições psicológicas favoráveis

O jogo não deve ser utilizado como trabalho, é importante que o professor esteja bastante entusiasmado com o jogo e os alunos devem estar bem preparados para esse momento de atividade lúdica.

- Condições ambientais favoráveis

O lugar onde o jogo vai ser aplicado deve ser bem familiar para os alunos, é importante que seja limpo, que haja espaço para manipulação das peças.

- Fundamentos teóricos

O jogo não deve ser interrompido, os alunos devem ser estimulados a buscar suas próprias soluções. Todo jogo deve ter começo, meio e fim já determinados antes de começar o jogo.

Destacamos ainda que segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais apresentam uma proposta que visa orientar os educadores para obter a melhoria da qualidade da nossa educação. Traz também uma concepção de cidadania para ser trabalhada com o aluno visando sua participação na sociedade hoje e futuramente. Não consiste em uma forma educacional impositiva e sim sugestões que visam construir um processo de cidadania.

As orientações propostas pelos PCNs está baseada no construtivista e visa à aprendizagem com a participação dos alunos, o professor é um orientador e facilitador desse processo de aprendizagem.

Os jogos também se prestam a multidisciplinaridade e, dessa forma, viabilizam a atuação do próprio aluno na tarefa de construir significados sobre os conteúdos de sua aprendizagem e explorar de forma significativa os temas transversais (meio ambiente, pluralidade cultural) que estruturam a formação do aluno-cidadão. (p.43)

2.3 Considerações sobre o lúdico na infância: alguns pensamento de Piaget, Vygotsky, Wallon, Froebel e Bruner

Conforme destaca Diva Maranhão (2004) Piaget realizou diversas pesquisas e percebeu que é muito importante usar brincadeiras, jogos e atividades

lúdicas para trabalhar com as crianças. O brinquedo proporciona a representação da realidade. Ao brincar de casinha as crianças representam diálogos que já presenciaram. Durante a brincadeira a criança adquire conhecimentos que utilizará em sua vida.

"Quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui." (Kishimoto, org.). (1999, p.59).

As crianças iniciam as brincadeiras através das imitações, imita o que vê e mais tarde copia e representa o que já viu. Essa brincadeira de imitação é um momento muito importante para o desenvolvimento da criança, pois proporciona um entendimento do mundo que a rodeia. Essas brincadeiras contribuem para a organização do pensamento e aquisição da linguagem.

Para proporcionarmos os momentos lúdicos necessários para o desenvolvimento das crianças devemos compreender a forma do seu pensamento. É preciso reconhecer o seu verdadeiro valor, as crianças não devem deixar de brincar, pois através das brincadeiras elas crescem e desenvolvem seu conhecimento sobre o mundo.

As atividades que devem ser propostas as crianças devem desenvolver conceitos e ampliar sua linguagem, são aspectos muito importantes. As brincadeiras mais simples são as mais estimuladoras e que contribuem muito para o desenvolvimento das crianças.

Entre um e dois anos começa o estágio sensório-motor. Durante esse estágio a criança começa a desenvolver seus conhecimentos cognitivos, baseando em suas ações sensoriais e motoras. Os bebês adquirem seus conhecimentos através de suas relações com os objetos. Os jogos de exercício como essenciais para essa fase do desenvolvimento das crianças. Conforme os bebês crescem vão conhecendo, buscando, realizando novas descobertas que contribuem para o desenvolvimento do seu conhecimento cognitivo.

Nessa fase do desenvolvimento é muito importante que as crianças sejam estimuladas. A presença de um adulto para contribuir com esse desenvolvimento é fundamental, pois há uma relação afetiva entre o adulto e a criança, contribuindo assim para o conhecimento cognitivo.

As crianças que já conseguem fazer uma relação do pensamento com o corpo, sendo assim as brincadeiras terão mais significado e o corpo vai ser o principal instrumento para essas brincadeiras.

Quando as crianças praticam esportes aprendem a cooperar, conviver, respeitar, seguir regras e assim contribuindo com a sua formação.

Todas as crianças são muito curiosas e através dessa curiosidade vai realizando novas descobertas, questiona e busca mais conhecimentos.

Piaget ressalta ainda que as brincadeiras propostas devem proporcionar momentos de interação, contato com regras, através desses aspectos as crianças aprendem a respeitar e se relacionar com as outras crianças.

As brincadeiras devem ter sempre o objetivo de interação social; os jogos com regras devem ter prioridade. Com os jogos ela vai aprender a relacionar-se e a aceitar as regras para a convivência. Com a ajuda dos jogos a criança aprende a respeitar os outros colegas. A aprendizagem dessas regras são realizadas de forma concreta. (p.27)

A partir dos 11 anos as crianças já estão no estágio operacional-formal. Nesta fase a criança não consegue resolver as situações por ensaio e erro, pensa antes de agir, mas ainda sente dificuldades com situações com várias hipóteses.

Os jogos nessa fase se tornam ainda mais atrativos. Esses jogos devem ser intelectuais, pois os adolescentes gostam de descobrir coisas novas.

Na concepção de Piaget, citado por Maranhão (2004) diz que:

Na fase dos quatro aos sete, aproximadamente, os jogos assumem um papel definitivo; passam a ter mais seriedade, ficando muito importantes na vida das crianças. Elas passam a gostar de participar de brincadeiras com o próprio corpo, movimentando - se. Dessa forma, elas desenvolvem cada vez mais os músculos, correndo, brincando, pulando. Os músculos responsáveis pela coordenação motora fina, aquela responsável pelos movimentos da escrita, serão desenvolvidos através das brincadeiras, onde se faça necessário rasgar, picar papel, costurar, amassar etc. A Educação Infantil tem demonstrado ser uma excelente fonte de desenvolvimento cognitivo para nossas crianças. (p.26)

Vygotsky estudou as etapas do crescimento da criança para poder compreender as demais etapas do desenvolvimento humano.

Ele acreditava que a teoria deveria ter uma fundamentação para prever os momentos de transformação, lembrando que o desenvolvimento não ocorre individualmente. O ato de brincar é muito importante e essencial para o

desenvolvimento da criança. Por meio da brincadeira ela desenvolve o aspecto social, conhecendo e aprendendo a viver em seu mundo. Através da brincadeira a criança desenvolve sua imaginação e estimula a aprender a conviver e respeitar regras.

As atividades sensório-motores são essenciais para o desenvolvimento da noção de comportamento das crianças. Com a fala várias mudanças ocorrem com a criança principalmente a percepção do mundo que a cerca. Através da fala a criança pode expressar seu pensamento, suas emoções, algumas vezes não conseguem se expressar e utilizam gestos.

Para Vygotsky a fala é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança. Algumas vezes a brincadeira não é algo prazeroso. O ato de perder ou ganhar pode tornar a brincadeira desagradável. As ações que as crianças realizam durante a brincadeira estão relacionadas com suas necessidades e motivações de acordo com o seu desenvolvimento. Através do brinquedo ou da brincadeira a criança expressa a realidade, o mundo que a cerca, seus desejos, necessidades e sentimentos.

A partir do momento que a criança entra na escola, no período da educação infantil vai aprender a brincar com regras.

Para a pedagoga Diva Maranhão (2004) Vygotsky afirma que:

“entendia que o pesquisador precisava observar a criança brincando, aprendendo. Uma teoria obstante não seria satisfatória para captar os momentos da transformação. (p.31).”

Vygotsky afirma que a criança depende por mais tempo de um adulto. A pessoa responsável por uma criança é muito importante, a criança é totalmente dependente do adulto. O autor ressalta também que os aspectos biológicos superam os sociais. Com o passar do tempo à integração social se torna um fator muito importante para o desenvolvimento do seu pensamento. Desde que nasce a criança está em contato com adultos e estes vão fazendo uma mediação entre as crianças e o mundo.

“Desde que nasce a criança está em contato com os adultos e estes irão mediar à relação dela com o mundo. Os adultos abrirão as portas para a cultura da criança. O comportamento da criança certamente será influenciado pelos costumes da cultura daqueles que a cercam. (p.30).”

Para o filósofo Froebel a criança desenvolve sua liberdade através das brincadeiras espontâneas. A relevância dessa questão justifica-se, pois até hoje os sistemas pré-escolares discutem a natureza do jogo infantil enquanto um ato de expressão livre, um recurso pedagógico, um meio de ensino. Absorvendo a idéia de continuidade e evolução das coisas e da natureza entende - se que não se deve separar os estágios do desenvolvimento de infância, juventude e maturidade como se fossem distintos. Sugere ainda que a educação no início seja protetora, cuidadosa, não seja interferidora, mas que exista um desenvolvimento da criança.

A criança precisa aprender cedo como encontrar por si mesma o centro de todos os seus poderes e membros, para poder caminhar sozinha. (p.59)

O jogo é a parte essencial ao trabalho pedagógico. Muitos educadores reconhecem a importância educativa do jogo. A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação. A brincadeira como uma atividade livre e espontânea da criança, podendo ser representativa, de prazer, autodeterminação, valorização do processo de brincar, seriedade do brincar, expressão de necessidade e tendências internas aproximando-se de autores conhecidos como Henriot (1893, 1989), Brougère (1995), Vygotsky (1987, 1988, 1982), Piaget (1977, 1978) e tantos outros.

É necessário quando pensamos em educação pelo jogo, refletir sobre a educação pelo trabalho. Os fantasmas da exploração infantil e da conseqüente perda do direito à educação escolar nos tem levado a deixar de lado as belas concepções de educadores como Freinet, Dewey, Makarenko, para os quais o trabalho, dentro do ambiente escolar pode constituir-se em poderoso instrumento educativo. (p112)

Na concepção de Wallon, citado por Maranhão (2004) o lúdico é sinônimo de infantil. A criança realiza diversas atividades e todas elas são lúdicas, pois a criança exerce sozinha. O que entende-se então por lúdico é tudo o que se refere à infância. Toda a motricidade infantil é lúdica, não tem contato com qualquer tipo de instrumento, a criança, cai, levanta, se desenvolve.

Dizer que a atividade infantil é lúdica, isto é, gratuita, não significa que ela não atenda as necessidades do desenvolvimento. Embora inútil, fútil, do ponto de vista imediato, ela tem enorme importância a longo prazo. A necessidade de garantir espaço para o gesto inútil adquire enorme importância. (p.115)

O jogo é uma maneira do ser humano sair dos padrões comuns de comportamento. Certas atitudes como as relações mãe e filho, brincar proporcionam aquisição de comportamento. Quando o jogo acontece em um ambiente familiar da criança proporciona aprendizagem social.

O momento lúdico proporciona a criança um momento para aprender fora das situações normais do seu cotidiano. Utilizar o lúdico como forma de ensino para as crianças pode levar a pensamentos divergentes por ser muito estimulador da criatividade e não ser opressor.

A brincadeira contribui para o desenvolvimento mental e a aprendizagem da linguagem. Os momentos de brincadeira devem ser descontraídos e sem pressão, havendo sim a mediação de um adulto, que irá dando as orientações.

Conforme destaca Kishimoto(2002):

Bruner valoriza a brincadeira desde o nascimento da criança, como elemento construtivo de ações sensório-motoras que respondem pela estruturação dos primeiros conhecimentos construídos a partir do que se denomina saber-fazer. Pela brincadeira a criança aprende a se movimentar, a falar e desenvolver estratégias para solucionar problemas. A brincadeira tem papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória, ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo. (p. 151)

CAPÍTULO III

ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Este capítulo apresenta os procedimentos metodológicos para a realização da pesquisa. Nesse sentido compreende os seguintes tópicos: 3.1 Tipo/natureza da pesquisa; 3.2 Procedimentos para a coleta de dados; 3.3 Participantes ou sujeitos da pesquisa;

3.1 Natureza da pesquisa

Esta pesquisa se insere na perspectiva de uma pesquisa qualitativa contemplando um estudo exploratório e descritivo da situação estudada. A pesquisa qualitativa segundo Lüdke e André (2005) exige que o pesquisador esteja em contato direto com o ambiente e com a situação observada. Nessas pesquisas os dados observados são relatados, o pesquisador pode utilizar entrevistas, depoimentos, fotos, desenhos, citações, entre outras. Segundo esses autores o interesse do pesquisador deve ser investigar e verificar a manifestação do seu tema nas atividades, no ambiente em que está pesquisando.

A pesquisa qualitativa consiste na aquisição de informações e dados descritivos que o pesquisador adquire ao realizar sua pesquisa, no contato direto com a situação observada. O pesquisador vai adquirir mais processo do que produto. Cabe ao pesquisador direcionar o aspecto que sua pesquisa vai ser realizada e reconhecer qual o tipo que se encaixa melhor.

Segundo Gonsalves (2005), o estudo exploratório se caracteriza pelo desenvolvimento e esclarecimento de idéias, com o objetivo de oferecer uma visão panorâmica. O objetivo do estudo descritivo é a caracterização de um objeto de estudo.

3.2 Local e Participantes da Pesquisa

Esta pesquisa foi realizada no Colégio Marista João Paulo II, que é uma instituição particular situada na Asa Norte.

De acordo com os documentos e as entrevistas realizadas percebemos que a escola acolhe crianças de classe média e média/ alta e alguns filhos de professores e funcionários.

3.3 Procedimentos Metodológicos para a Coleta e Análise dos Dados.

Para a coleta de dados foram utilizadas as técnicas de entrevistas informais, complementadas com questionários com questões abertas provocando a manifestação dos sujeitos assim como utilizamos observações informais quando visitamos a escola.

Segundo Lüdke e André a entrevista é um instrumento básico para a coleta de dados. Durante a entrevista ocorre uma interação entre o entrevistado e o entrevistador. A entrevista proporciona a assimilação direta.

Na entrevista a relação que se cria é de interação, havendo uma atmosfera de influência recíproca entre quem pergunta e quem responde. (p.33)

Para a análise de dados às informações foram categorizadas em grandes tópicos, conforme objetivos do estudo. Sob a perspectiva de um estudo qualitativo, a ênfase na descrição e reflexão sobre os resultados recaiu sobre a qualidade das mesmas.

CAPÍTULO IV

APRESENTAÇÃO E REFLEXÃO DOS RESULTADOS

Considerações iniciais

Este capítulo apresenta os resultados da pesquisa de campo e tece algumas reflexões sobre os mesmos.

Conforme mencionado anteriormente, a pesquisa foi realizada em uma escola particular onde participaram oito professores.

Para melhor compreensão dos dados da pesquisa os organizamos em tópicos conforme os objetivos e questionamentos feitos aos professores.

4.1 Características gerais dos participantes

Todos os professores possuem curso superior, de pedagogia, enquanto os outros possuem uma formação anterior em magistério com pós-graduação.

Ressalta-se também que os professores possuem cursos de pós-graduação. Quanto ao tempo de magistério se situa no período de 6 a 20 anos.

4.2 Compreensão do lúdico

Para conhecer como as professoras compreendem a utilização do lúdico questionamos: para você, o que compreende o lúdico nas escolas?

Analizamos as respostas dadas à questão observamos que a maioria, não obstante as divergência de opinião, observa-se que o lúdico é um momento prazeroso e pode incluir jogos, teatro, dramatizações e atividades afins.

Parece-nos pertinente colocar aqui as algumas respostas das professoras:

“Todas as atividades que envolvam a participação ativa do aluno. Não só jogos e brincadeiras, mas dramatizações e construção de cartazes.”
(professora A).

dando uma maior liberdade e segurança ao educador e ao educando. (professor C).”

“Acredito que o brincar implica uma relação cognitiva e representa uma habilidade para interferir no desenvolvimento do aluno bem como servir para a construção do conhecimento. (professor D).”

De acordo com as respostas das professoras entrevistadas percebemos que elas fazem uma relação com Froebel que acredita que o jogo seja a parte essencial ao trabalho pedagógico. Muitos educadores reconhecem a importância educativa do jogo. Assim como as professoras descrevem a importância do lúdico percebemos que todas trabalham e utilizam esse recurso da melhor maneira possível, para contribuir com a aprendizagem dos seus alunos.

4.4 Contribuição do lúdico no processo Ensino-aprendizagem

Em meio a pesquisa buscamos conhecer as reações dos professores frente a algumas situações, os questionamos: em sua opinião, como o lúdico pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem?

As expressões de alguns professores ilustram suas respostas:

“Se a atividade for bem planejada, bem elaborada, o lúdico trabalha com a zona de desenvolvimento proximal do aluno, ou seja, a partir de competências que ele já tem, estimula o desenvolvimento de outras pelos desafios, formulação de hipóteses, elaboração de conclusões. (professora A).”

“O lúdico faz com que as facilidades e dificuldades do educando sejam vistas pelo educador de maneira mais clara e sem denominações que possam possibilitar um futuro julgamento sem propósito. (professora C).”

“Como facilitador. As atividades lúdicas devem criar um ambiente educacional para favorecer o processo de aquisição de autonomia da aprendizagem. (professora D).”

O que dizem os professores parece coincidir com Kishimoto (2002) que relata:

Dizer que a atividade infantil é lúdica, isto é, gratuita, não significa que ela não atenda as necessidades do desenvolvimento. Embora inútil, fútil, do ponto de vista imediato, ela tem enorme importância a longo prazo. A necessidade de garantir espaço para o gesto inútil adquire enorme importância.

4.5 Utilização do lúdico em sala de aula

As respostas das professoras acerca desta questão foram descritas nos itens quatro e cinco da entrevista. Questionamos: Como você utiliza o lúdico em sala de aula? Em sua opinião, como as crianças podem aprender brincando?

Ao analisá-los observa-se que não houve divergência entre as respostas.

Observe abaixo algumas respostas dos professores:

“Procuro iniciar sempre o conteúdo com uma atividade lúdica. Desta forma, a elaboração de conceitos é facilitada. Em atividade de fixação o resultado também é positivo. (professora A).”

“Em sala de aula é muito importante que as crianças construam o seu saber e o lúdico proporciona isto, pois ao iniciar um conteúdo como a divisão, você pode construir um jogo de tabuleiro com esta operação matemática desafiando os passos do jogador. (professora B).”

“Uso como motivação e envolvimento, mas também como sistematização do conteúdo trabalhado. Estas atividades são propostas em grupos diferenciados para que o educador possa dar assistência. (professora C).”

“Elas aprendem com cooperação, colaboração, trabalhar em grupo, a pensar em grupo e isso é muito significativo no processo. (professora E).”

“Por meio de atividades dinâmicas: jogos e brincadeiras.”
“Os conteúdos passam a ter um atrativo a mais quando contemplados de maneira lúdica. (professora F).”

“Por meio de materiais variados (livros, cartazes, jogos, brincadeiras, jogos simbólicos, cantigas e brincadeiras de roda) além de várias técnicas de artes. (professora G).”

Analisando as respostas das professoras percebemos que elas fazem uma referência ao que diz Antunes (2002):

Durante muito tempo a função do professor era somente de transmitir o conhecimento, o aluno era apenas o receptor de todas essas informações, na maioria das vezes as necessidades dos alunos não eram atendidas.

4.6 As crianças aprendem com o lúdico

Para saber o que os professores pensam a respeito do lúdico questionamos: quando um professor propõe uma atividade lúdica, os alunos só brincam ou aprendem algum conteúdo e adquirem um novo aprendizado durante essa atividade?

Analisando as respostas dadas pelas professoras percebemos que embora os professores destacam aspectos diferentes, de modo geral, todas parecem concordar que as atividades lúdicas favorecem a aprendizagem, facilitando a construção do conhecimento e conteúdos. Essas questões estão ilustradas nas falas seguintes:

“Não, pois a aprendizagem não depende só dos momentos em que o educando esta em sala compreende a todo seu processo psico-social e biológico e continuo e espiralado. (professora B).”

“Brincam, aprendem e constroem novas aprendizagens com brincadeiras e conteúdos necessários para a próxima série. (professora C).”

“Se for uma atividade bem programada e provável que a construção do conhecimento ocorra e o conteúdo e o novo aprendizado se destaquem. Sem esquecer que também em atividades livres onde só “brincam” também se aprende. (professora D).”

Com certeza eles fazem as duas coisas: brincam e aprendem, contudo em ritmos e tempos diferentes. (professora G).”

As professoras possuem um pensamento similar ao que diz Serapião (1998, p. 36):

O jogo é recomendado como meio de fornecer a criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades.

4.7 Dificuldades encontradas na aplicação do lúdico em sala de aula

Para saber quais são as dificuldades dos professores em trabalhar com o lúdico questionamos: Que dificuldades, problemas e limitações você percebe com a utilização do lúdico, jogos e brincadeiras durante suas aulas?

Analisando as respostas das professoras percebemos que a maioria das professoras encontra dificuldade em trabalhar com o lúdico na questão das cri-

anças nem sempre aceitam o que é proposto, a questão dos materiais disponíveis, disposição e criatividade do professor.

“Nem sempre temos o material que idealizamos para o desenvolvimento da atividade. O espaço também é um problema. (professora A).”

“O educador tem que estar disponível para atender os grupos, explicar as regras e impor limites, e deixar claro a importância de brincar para aprender e que isto é coisa séria. As limitações existem se o professor fizer a proposta por fazer, pois todas as outras dificuldades são contornáveis. (professora C).”

“Falta de interesse, capacitação, criatividade e recursos (em alguns casos), espaço físico. Espaço físico número de alunos por sala. Meu ponto de vista fora de sala em relação aos professores. (professora D).”

“O pouco tempo destinado para isso. Ainda há uma grande preocupação com o conteúdo de maneira formal em detrimento do lúdico. (professora G).”

Analisando as respostas das professoras percebemos que as professoras fazem referência ao que diz Maranhão, ressaltando Piaget:

Todas as crianças são muito curiosas e através dessa curiosidade vai realizando novas descobertas, questiona e busca mais conhecimentos. As brincadeiras propostas devem proporcionar momentos de interação, contato com regras, através desses aspectos as crianças aprendem a respeitar e se relacionar com as outras crianças.

4.8 O lúdico em sala de aula

Para sabermos como as professoras costumam trabalhar com o lúdico em sala de aula questionamos: como e quando você trabalha o lúdico em suas aulas?

Observando e analisando as respostas percebemos que a maioria das professoras trabalha o lúdico sempre que possível articulando aos conteúdos curriculares para melhorar motivar os alunos. As falas seguintes mostram o que disseram os professores:

“Procuro iniciar sempre o conteúdo com uma atividade lúdica. Desta forma, a elaboração de conceitos é facilitada. Em atividades de fixação o resultado também é positivo. (professora A).”

“Não tem um momento certo, o que precisa e planejar a atividade lúdica, esclarecendo e determinando metas e objetivos claros. (professora B).”

“Na rotina da alfabetização trabalho três vezes por semana com grupos diferenciados, nestes dias dois grupos são jogos ou dramatizações com fantoches, bonecos, roupas e caracterizações. O outro com auto ditado, blocos de construções e legos. (professora C).”

“Sempre que necessário, mas principalmente na apresentação de um conteúdo novo ou no momento de revisão. (professora F).”

Analisando as respostas das professoras percebemos que elas fazem uma referência ao que diz Santos (1997, p.56):

Brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança adquire valores, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos a ter tolerância, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade.

4.9 Projetos que a escola possui para trabalhar com o lúdico

Para saber quais são os projetos da escola para trabalhar o lúdico questionamos: que projetos a escola possui para trabalhar o lúdico?

Analisando as repostas percebemos que a escola possui vários projetos.

“Os projetos interdisciplinares da escola promovem momentos de aprendizagem envolvendo o lúdico. Como o trabalho com arte moderna onde as crianças eram os detetives e tinham que descobrir pistas nas obras de arte que determinavam quem era o artista. (professora B).”

“O lúdico na minha fase (alfabetização) esta presente todos os dias. Na aula de educação física existem projetos para brincadeiras diferenciadas para cada faixa etária. (professora C).”

“Não temos um projeto específico, mas todas as educadoras são orientadas (estimuladas e possuem todo o suporte) a trabalhar com esta perspectiva. (professora D).”

“Projeto diário literário, projeto semestral (de interesse da turma), amigos da paz, ciranda da leitura, brincadeiras, entre outros. (professora G).”

De acordo com as colocações feitas pelas professoras percebemos que coincide com o que diz Antunes (2000), os jogos devem ser utilizados quando houver uma programação e quando essa programação tiver uma auxilio que

atinja os objetivos propostos. A elaboração desta programação deve ser analisada para perceber a o conhecimento dos jogos e assim ver se encaixa na proposta pedagógica, só deverá ser aplicado, se não encaixar deve ser substituído.

Dessa maneira as professoras antes de trabalhar com o lúdico devem programar e preparar de maneira atraente e incentivadora as atividades lúdicas.

4.10 Formação inicial e continuada dos professores

Para conhecermos como se da à formação dos professores questionamos: de que forma a formação inicial e continuada dos professores contribui para o trabalho com o lúdico nas escolas? Aponte sugestões para essa formação.

Segue abaixo as respostas e sugestões dadas pelas professoras entrevistadas.

“A formação dos profissionais é essencial em qualquer aspecto. Bons cursos de aperfeiçoamento são necessários sempre. (professora A).”

“A formação continuada do professor promove a vivacidade profissional e eterno estímulo, pois apresenta novas propostas e como a criança concebera de forma psicológica e social. (professora B).”

“Penso que nem sempre o professor desenvolveu trabalhos lúdicos em sua formação, contudo, o interesse em realizar tal atividade deve partir inicialmente do profissional ao usar a criatividade no planejamento de suas atividades. Se isso acontecer, não teremos mais aquelas aulas monótonas de cópia, livros, etc... e sim aulas dinâmicas, criativas, estimulantes. Por outro lado, cabe a instituição fornecer materiais, capacitação, sugestões de atividades, porém, percebe-se que quando o profissional está engessado em um padrão tradicional, fica difícil trabalhar de forma lúdica. (professora E).”

“Acredito que a formação continuada tenha um papel mais efetivo nesse “lúdico” na escola, pois não torna a aprendizagem cômoda, faz com que o professor esteja em constante movimento, buscando e conhecendo novas formas de contribuir com uma aprendizagem mais lúdica e conseqüentemente prazerosa. (professora G).”

Analisando as respostas das professoras percebemos que os pensamentos coincidem com o da autora Tizuko (2002), existe uma cultura lúdica

infantil e uma adulta e é preciso situá-las igualmente dentro da cultura infantil, os adultos disponibilizam para as crianças jogos, livros, diversos materiais, mas a criança na maioria das vezes não vai se identificar muito com esses elementos vai criar sua própria cultura lúdica.

Dessa maneira percebemos que os professores devem estar preparados para trabalhar com o lúdico e preciso saber que as crianças possuem uma visão do lúdico só como brincadeiras, eles não percebem que podem aprender através do lúdico. Por isso o professor deve se preparar e organizar antes de propor uma atividade lúdica.

CAPÍTULO V

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo se propôs a analisar a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem. Nesse sentido, partimos do objetivo de investigar a importância do lúdico como recurso metodológico, propondo alternativas para a sua utilização.

Para tanto foram realizados um estudos bibliográfico e uma pesquisa de campo sob uma perspectiva qualitativa. Sob o estudo bibliográfico abordamos grandes temas como identificar quando e como o lúdico é trabalhado na escola, apontar os alcances e as dificuldades do trabalho com o lúdico e outros.

Ao realizarmos a pesquisa de campo, observamos que realmente, conforme dizem os estudiosos do assunto, a exemplo de autores mencionados no referencial teórico desse estudo, que os professores em geral visam o lúdico como uma ferramenta muito importante para o processo de ensino – aprendizagem, contribuindo com a aprendizagem significativa dos alunos e proporcionando momentos prazerosos. Observamos ainda que os professores já trabalham com o lúdico em suas aulas, em diferentes momentos, buscando proporcionar uma aprendizagem mais significativa articulada ao trabalho com os valores como respeito, a cooperação, o trabalho em equipe, a solidariedade, a harmonia entre outros aspectos.

Em síntese, nossos resultados mostram que o lúdico contribui muito para a aprendizagem das crianças, para a construção do conhecimento, pode e deve ser trabalhado nas escolas de maneira adequada, por meio de atividades diversificadas e interessantes. Assim, foge-se da idéia de que o lúdico é apenas um momento de descontração e brincadeira.

De acordo com a grande importância do tema abordado nesse trabalho, sugerimos que o tema seja ampliado por outros pesquisadores, no sentido de melhorar o conhecimento da problemática em questão, visto as singularidades, a necessidade de intervenção da melhoria da educação por meio do lúdico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguiar, João Serapião de, **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papirus, 1998.

ANTUNES, Celso, **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Vozes, 1999.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Educação lúdica - Técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola 2000.

DISTRITO FEDERAL. **Currículo da educação básica das escolas públicas do Distrito Federal**: Ensino Fundamental-1ª a 4ª série. Secretaria do Estado da Educação. SEE/ 2.ed. Brasília: 2002.

GONSALVES, Elisa Pereira, **Iniciação científica**. 4ª ed. Alínea editora. 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning. 2002.

_____, **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**, São Paulo: Cortez, 1999.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação**: Abordagens Qualitativas. 9 ed. São Paulo: 2005.98p.

MARANHÃO, Diva. **Ensinar brincando**: A aprendizagem pode ser uma grande brincadeira. 3 ed. Wak. 2004.

PIAGET, Jean. **Epistemologia genética**, Lisboa: Dom Quixote, 1972.

_____, **A equilibração das estruturas cognitivas**, Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

_____, **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo, sonho, imagem e representação, Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

_____, **O julgamento moral na criança**, São Paulo, Mestre Jou, 1977.

_____, **Psicologia e pedagogia**, Rio de Janeiro: Forense, 1976.

_____, **Seis estudos de psicologia genética**, 3 ed, Espanha: Seix y Barral Hnos, 1978.

_____, **Teoria de Piaget**, In Psicologia da Criança, Paul H. Mussen (org), São Paulo: EPU/edusp, 1975.

_____, **A educação artística e a psicologia da criança**, São Paulo: In Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, número 49 (p.211 – 213), 1968.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia, **Atividades lúdicas na educação da criança**. 7 ed. São Paulo: Ática 2001.

SANTOS, Antonio Raimundo dos, **Metodologia científica: A construção do conhecimento**. DP&A editora. 1999.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A Ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes 2001.

_____. *Brinquedoteca - O lúdico em diferentes contextos*. Petrópolis: Vozes 1997.

Vygotsky, L.S. **Pensamento e linguagem**, São Paulo: Martins Fontes, 1991.

Wallon, Henri. A evolução psicológica da criança, Lisboa: edições 70, 1968.

APÊNDICE

Centro Universitário de Brasília-UniCEUB.
Faculdade de Ciência da Educação-FACE
Curso de Pedagogia Formação de Professores para as Séries Iniciais do ensino Fundamental
Aluna: Milânea Rodrigues Afonso Herman
Data: ____/____/____

Prezado professor,

Como etapa conclusiva do curso de graduação-Pedagogia Séries Iniciais do Ensino Fundamental do UniCEUB, estou realizando uma pesquisa sobre A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM. Nesse sentido, gostaria de contar com a sua colaboração respondendo este questionário. Não é necessário identificar-se. Obrigada pela colaboração.

Questionário sobre a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem

Dados de Identificação:

Formação: _____

Tempo de Magistério: _____

Série em que atua: _____

Escola particular ☐

Escola Pública ☐

Questões

1- Para você, o que compreende o lúdico nas escolas?

2- Qual a importância de se trabalhar o lúdico na sala de aula?

3- Em sua opinião, como o lúdico pode contribuir para o processo de ensino – aprendizagem?

4- Como você utiliza o lúdico em sala de aula?

5- Em sua opinião, como as crianças podem aprender brincando?

6- Quando um professor propõe uma atividade lúdica, os alunos só brincam ou aprendem algum conteúdo e adquirem um novo aprendizado durante essa atividade?

7- Que dificuldades, problemas e limitações você percebe com a utilização do lúdico, jogos e brincadeiras durante suas aulas?

8- Como e quando você trabalha o lúdico em suas aulas?

9- Que projetos a escola possui para trabalhar o lúdico?

10- De que forma a formação inicial e continuada dos professores contribui para o trabalho com o lúdico nas escolas? Aponte sugestões para essa formação.
